SYLVESTER & TWEETY IN CAGEY CAPERS

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tak Magik
Memória:	16 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Muitos jogos baseados em antigos desenhos da Warner Bros já foram lançados para SNES e Mega, incluindo-se aí o mal encarado Taz, a turma de Tinny Toon, Papa-Léguas e o seu eterno perseguidor o Coiote, Ligeirinho, Pernalonga e outros. Agora, chegou a vez de Frajola e Piu-Piu aprontarem nos consoles da SEGA. Sem sombra de dúvida, Silvester e Tweety é o melhor cart da série. Com gráficos muito bonitos, animação perfeita e músicas que combinam perfeitamente com as fases, o jogo detona. Todos os inimigos foram trazidos diretamente dos desenhos animados para as telinhas dos videogames. O buldogue valentão, o gato com quem Frajola disputa o Piu-Piu, a velhinha e sua vassoura, que fica mais tempo na cabeça do Frajola do que na mão dela, enfim, tudo o que fez muito marmanjão rir quando era criança, está presente aqui e vai fazer você rir. No game você controla o Frajola, e não o Piu-Piu como seria de se esperar. Talvez por isso o game seja tão divertido, pois você tem que conseguir pegar o infeliz do passarinho, e não ficar escapando de armadilhas e mais armadilhas como em Road Runner do SNES. As fases seguem as histórias do desenho, com o coitado do Frajola se ferrando uma vez atrás da outra, enquanto tenta pegar o Piu-Piu. Você também vai poder escutar o famoso "Eu acho que eu vi um gatinho" com a voz original em inglês. Confira agora com VideoGame **como ajudar Frajola a tirar a barriga da miséria.**

ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

COMANDOS

Tweety Scope: use-a para localizar Piu-Piu na tela. Vem acompanhado por um engraçadíssimo "OH, OH Breakfast" (Oh, café da manhã).

Action: use suas garras para dar umas cutucadas em Piu-Piu e para derrubar caixas que já estejam empilhadas.

Jump: pula, oras.

Start: mostra seus itens. Coloque para o lado para escolher o que deseja e aperte Start novamente.

ITENS

Osso: atrai cachorros. Inclusive os cachorros-robôs. Pode?

Peixe: serve para a mesma coisa que o osso, mas atrai gatos. Fique tranquilo, pois Frajola está tão obcecado em pegar o coitado do canário que nem percebe o peixe.

Guarda-Chuva: amortece sua queda, ou seja, faz você cair mais lentamente.

Luvas de Boxe: com estas luvas tá todo mundo ferrado. Você pode socar qualquer um, menos a velhinha e o canguru.

Marreta: serve para a mesma coisa que as luvas de boxe, só que ela é, digamos, um pouco mas inapropriada (ufa) para os que sofrem do coração.

Pula-Pula: com ele você pode alcançar locais onde você não conseguia pular antes.

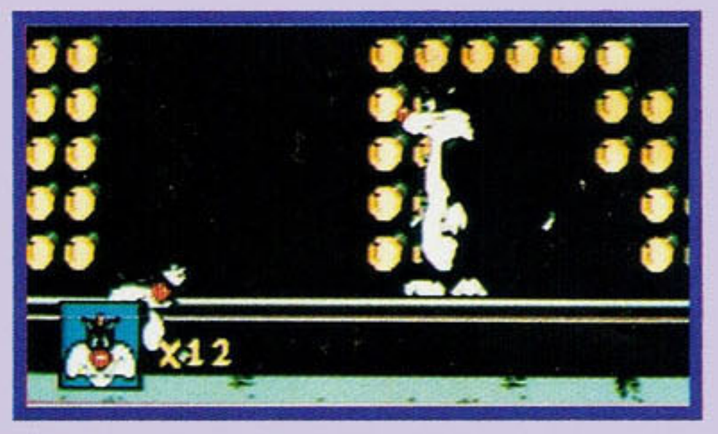
Antídoto: quando Piu-Piu virar um monstro, ele é muito útil para endireitar as coisas.

Sardinhas: enche seu medidor de energia.

DOMESTIC DEVILS

Dentro de casa a tarefa de encurralar Piu-Piu é fácil, pois não existem muitos lugares para ele se esconder. Use o osso para desbaratinar o cachorrão e vá atrás do passarinho na moral, aproveitando para se acostumar com os controles.

BACK ALLEY BLUES



Agora vocês estão num beco qualquer da cidade. Caso você ainda não tenha notado, becos atraem muitos gatos vadios: mais um obstáculo para você. Use os peixes para tirá-los de seu caminho e prossiga. Quando chegar ao luminoso da foto, equilibre-se nas luzes e vá para a direita.

O final da fase está logo acima.

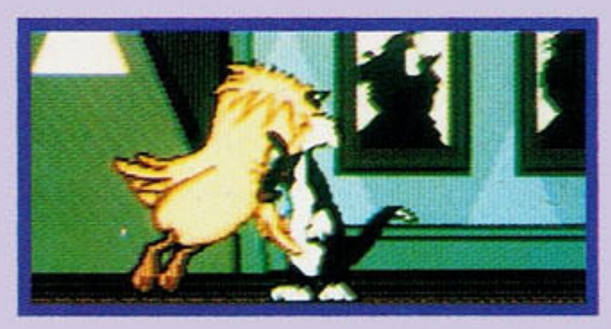
OCEANS OF TROUBLE

Bem, depois de laboratórios, becos, trens e tudo o mais que apareceu até aqui, vocês dois chegam a um barco. Use as janelas como plataformas para ir subindo, tomando cuidado para não cair na água. Lembre-se que você é um gato. Evite os inimigos como de costume e use o canguru para coseguir chegar até os lugares mais altos. Para chegar até o final da fase, suba pelo mastro do navio até chegar a uma corda com bandeirinhas. Nele, vá para a direita até achar a chaminé da foto. Coloque o direcional para baixo em cima dela e pronto: você acaba de encontrar Piu-Piu pela última vez.

DOMESTIC DEVILS 2

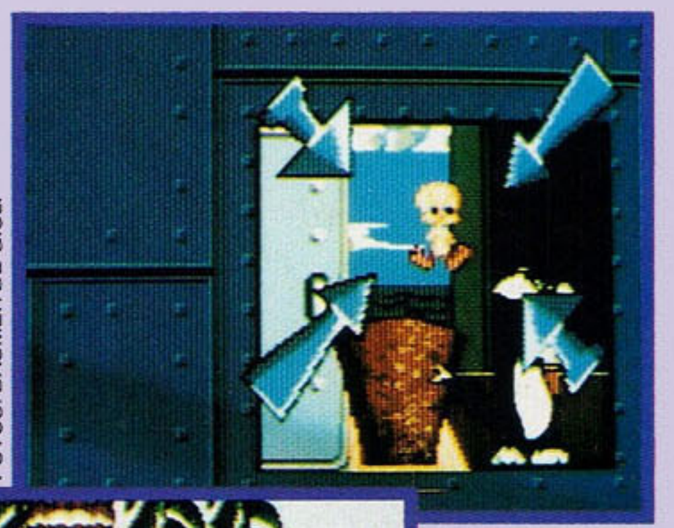
No quintal a situação se complica. Tome cuidado quando subir nos postes para não tomar choques.

Quando Piu-Piu chegar ao final da fase, na casa de passarinhos, empilhe os barrís e caixas para apanhá-lo.



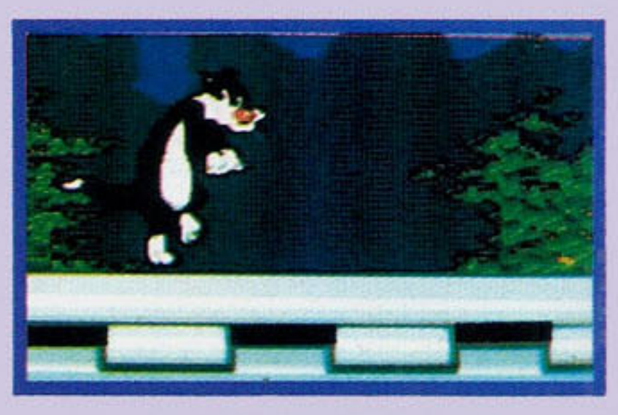
HYDE AND SHRIEK

Nesta fase o caçador vira caça. Quando Piu-Piu virar o monstrinho da foto, use os antídotos (ítens com a letra A) para trazê-lo de volta ao normal e levá-lo até o final da fase que fica bem no alto, entre os tubos de vapor. Fique esperto: os cachorros robôs também são atraídos pelos ossos.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Caso você não tenha percebido, Piu-Piu estava em cima de uma rolha gigante. Na hora que você o agarrou, a rolha saiu e o navio afundou. O game acaba com o coitado do Frajola e o infeliz do canário cabeçudo presos em uma ilha deserta esperando por socorro. Quer dizer, enquanto o socorro não vem, eles aproveitam para fazer o que sabem: um corre e o outro vai atrás. Well, that's all folks!!



MAYHEN EXPRESS

Agora a ação rola num trem. Quando tiver de passar de um vagão para o outro por cima dele, ande sorrateiramente (direcional para a diagonal inferior e o lado desejado), o que vai fazer com que você não seja arrastado pela velocidade. Quando chegar no final da fase -local onde existem várias malas- use o impulso conseguido com o chute do canguru para alcançar Piu-Piu.

HYDE AND SHRIEK 2

Novamente Piu-Piu vai te atormentar transformado em monstro. Continue usando o antídoto como na fase anterior, evitando ficar muito tempo parado. Nos tubos de ensaio, com a poção verde, tome muito cuidado: caiu, morreu! Diquinha: o final da fase fica no meio das esteiras rolantes.

DIQUINHA

Esconda-se de seus perseguidores colocando o direcional para cima em qualquer objeto suspeito, como esta caminha de gato.